

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKAIAN DISTRO  
DENGAN APLIKASI ANDROID**



**MAKALAH**

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Jenjang Strata I  
pada Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi & Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

Yusuf Agung Pramono

NIM : L200090052

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
JULI 2015**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Publikasi ilmiah dengan judul :

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKAIAN DISTRO  
DENGAN APLIKASI ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**YUSUF AGUNG PRAMONO**

**NIM : L200090052**

Hari : Jumat

Tanggal : 10 Juli 2015

Pembimbing



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970

Publikasi ini sebagai salah satu persyaratan

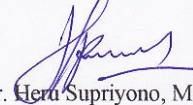
Untuk memperoleh gelar sarjana jenjang strata I pada program studi Informatika

Tanggal : 10 Juli 2015

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@fki.ums.ac.id](mailto:informatika@fki.ums.ac.id)

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

**/A.3-IL.3/INF-FKI/VII/2015**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : YUSUF AGUNG PRAMONO  
NIM : L200090052  
Judul : SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKAIAN DISTRO DENGAN  
APLIKASI ANDROID  
Program Studi : Informatika  
Status : Lulus

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

*Surakarta, 10 Juli 2015*

Biro Skripsi  
Informatika

**Adjie Sapetra, S.Kom**

## Turnitin Originality Report

## Turnitin Originality Report

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN  
PAKAIAN DISTRO DENGAN APLIKASI  
ANDROID** by Yusuf Agung Pramono

From publikasi september 2015 (publikasi)

Processed on 09-Jul-2015 16:55 WIB

ID: 554819289

Word Count: 2232

Similarity Index

24%

Similarity by Source

Internet Sources:	13%
Publications:	0%
Student Papers:	15%

## sources:

- 1 8% match (student papers from 18-Jul-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [440004182](#)
- 2 3% match (Internet from 04-Jun-2013)  
<http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-robotanzil-26094&q=Online%e0%b8%a5%e0%b8%b9%e0%b8%81%e0%b8%97%e0%b8%b8%e0%b9%88%e0%b8%87%e0%b8%94%e0%b8%b3%e0%b8%84%D0%B0%D1%81%D0%B0%D0%B4%D1%83.htmlic9YXJ0aWNsZSZpZD0xOTg6Y29hY2h2b2x1bnRlZlItcmVnaXN0cmF0aW9uJmNhd>
- 3 2% match (student papers from 12-Mar-2015)  
Class: publikasi  
Assignment:  
Paper ID: [515491812](#)
- 4 1% match (student papers from 17-Jun-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [435271489](#)
- 5 1% match (student papers from 12-Jul-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [439037826](#)
- 6 1% match (Internet from 03-Feb-2015)  
[http://repository.amikom.ac.id/files/Naskah\\_Publikasi%2008\\_12\\_3306.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Naskah_Publikasi%2008_12_3306.pdf)
- 7 1% match (Internet from 11-Apr-2011)  
<http://www.scribd.com/doc/7263060/Penerapan-Teknologi-Dan-Aspek-Security-1>
- 8 1% match (Internet from 13-Oct-2011)  
<http://www.eepis-its.edu/upload/downloadmk.php?id=869>
- 9 1% match (Internet from 28-Oct-2011)  
<http://missririn.blogspot.com/>
- 10 1% match (student papers from 19-Jul-2013)  
[Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-07-19](#)
- 11 1% match (student papers from 03-Jul-2015)  
Class: publikasi  
Assignment:  
Paper ID: [553869190](#)
- 12 1% match (student papers from 25-Jun-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [436601149](#)
- 13 1% match (Internet from 01-Feb-2015)  
<http://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/catalogue/2012.html>
- 14 1% match (student papers from 18-Mar-2015)  
Class: publikasi  
Assignment:  
Paper ID: [517641174](#)
- 15 < 1% match (Internet from 03-Feb-2015)  
<http://digilib.ump.ac.id/files/disk1/25/jhptump-ump-gdl-sriyati-1234-3-babii.pdf>

# **SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKAIAN DISTRO DENGAN APLIKASI ANDROID**

**YUSUF AGUNG PRAMONO**

Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail : [yusufpermana007@gmail.com](mailto:yusufpermana007@gmail.com)

## **ABSTRAKSI**

Distro Denim merupakan sebuah distro yang berada di daerah Yogyakarta. Distro tersebut menyediakan beraneka macam pakaian. Seiring dengan bertambahnya pelanggan, sistem berbelanja yang dimana pelanggan harus datang ke distro, menimbulkan kesulitan bagi pelanggan yang lokasinya berjauhan dengan Distro Denim. Maka dari itu, peneliti memiliki tujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan membangun sebuah aplikasi *M-Commerce* berbasis *Android* sebagai media informasi dan pemesanan *online* pada Distro Denim. *M-Commerce* adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dapat membantu konsumen dalam proses transaksi barang. Saat ini, *user* yang mengakses *website* melalui *mobile browser* tidak dapat menikmati efisiensi untuk melakukan transaksi pada *website* yang membutuhkan *bandwith* yang besar dalam menyajikan antarmuka fitur-fitur *website* tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi *M-Commerce* berbasis *Android* untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan barang. Aplikasi *M-Commerce* yang dibangun ini menggunakan pemodelan berbasis objek dengan *tools* UML. Pembangunan aplikasi ini menggunakan *software* Eclipse Luna sebagai *software* utama serta *Java Development Kit (JDK)*, *Software Development Kit (SDK)* sebagai *software* pendukung dan *MySQL* sebagai alat bantu untuk menyimpan database yang akan diakses oleh *Android*. Adapun untuk berkomunikasi dengan *server*, aplikasi ini menggunakan *Application Programming Interface (API)* sebagai jembatan untuk bertukar data dengan *server*. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *blackbox testing* yang terdiri dari pengujian *alpha* dan *beta* dapat disimpulkan bahwa aplikasi *M-Commerce* yang dibangun ini dapat berjalan dengan lancar serta mewakili fitur-fitur yang terdapat pada *website E-Commerce*. Hasil pengujian pada calon pengguna menunjukkan bahwa aplikasi dari pemesanan pakaian distro ini memiliki tampilan yang cukup bagus (*user friendly*), struktur dari aplikasinya mudah dipelajari, perintah atau instruksi yang ada mudah digunakan, waktu yang digunakan untuk mengolah data relatif cepat dan informasi yang dihasilkan akurat.

**Kata kunci :** Distro Denim, *M-Commerce*, *android*, *server*

## PENDAHULUAN

Saat ini, dunia teknologi mengalami kemajuan dan perkembangan yang cukup pesat. Kemajuan teknologi yang pesat salah satunya adalah *Android*. Selain teknologi, perkembangan yang pesat pun ditunjukkan di bidang fashion. Bagi *fashionista* (sebutan untuk pecinta fashion), fashion adalah sebuah gaya hidup yang tidak bisa lepas dari keseharian. Penampilan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menunjang rasa kepercayaan diri dan berbagai hal. Membeli sebuah barang dengan *brand* yang sedang terkenal atau *update* adalah sebuah hobi dan dapat memberikan kepuasan tersendiri.

Sekarang ini banyak dijumpai *website* maupun akun di media sosial yang dibuat khusus untuk memasarkan dan menjual produk atau *brand* yang akan ditawarkan yang biasa disebut dengan *E-commerce*. Namun, disaat sekarang yang segala serba *mobile* tentu ide *mobile commerce* tidaklah begitu buruk. Sehingga merupakan langkah yang tepat apabila selanjutnya banyak para pengusaha khususnya dibidang fashion yang kemudian mencoba untuk memberdayakan telepon seluler sebagai media transaksi yang baru.

Tulisan ini membahas hasil penelitian tentang perancangan dan

pembuatan sebuah aplikasi *M-Commerce* berbasis *Android* sebagai media informasi dan pemesanan *online* pada Distro (pakaian) serta pengujian aplikasi di berbagai spesifikasi *smartphone* yang berbeda. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh data bahwa aplikasi dari pemesanan pakaian distro ini memiliki tampilan yang cukup bagus (*user friendly*), struktur dari aplikasinya mudah dipelajari, perintah atau instruksi yang ada mudah digunakan, waktu yang digunakan untuk mengolah data relatif cepat dan informasi yang dihasilkan akurat.

## METODE PENELITIAN

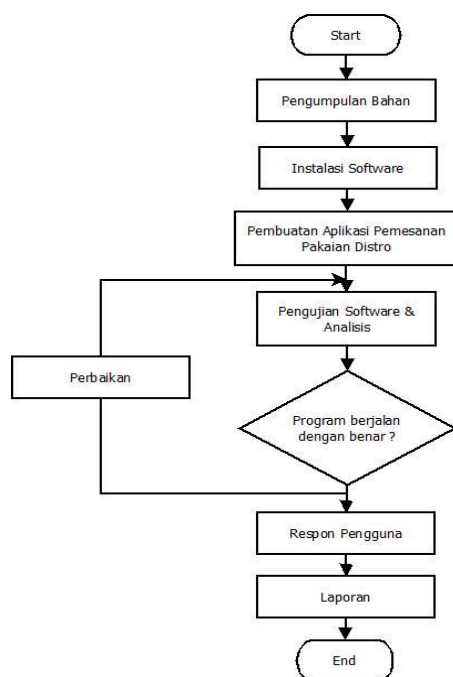
Perancangan aplikasi pemesanan pakaian distro berbasis *Android* ini adalah aplikasi yang digunakan untuk mempermudah para pelanggan Distro Denim untuk melakukan transaksi pemesanan barang serta dapat melihat katalog produk yang terbaru di Distro Denim. Selain itu, sistem ini juga memiliki fitur lain seperti *calling* yang bisa digunakan untuk melakukan panggilan langsung kepada pihak distro. Ditambah lagi sistem ini juga ringan sehingga tidak membutuhkan *delay* yang terlalu lama. Pada saat ini telah ada beberapa sistem yang hampir sama dengan sistem yang akan dibuat ini. Contoh sistem tersebut adalah berbasis *website* dengan alamat <http://www.zalora.co.id/Best-Fashion>.

Sistem tersebut dirasa kurang. Kekurangan tersebut antara lain *user* harus membuka melalui *personal computer* (PC) untuk mengaksesnya secara jelas. Dan juga, basis *website* tersebut tidak *support* dengan tampilan *Android* sehingga menyulitkan *user* untuk melihatnya secara global. Dengan sistem yang baru ini diharapkan *user* memiliki tampilan yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya.

## Alur Penelitian

### 1. Diagram Alir (*Flowchart*) Penelitian

Proses penelitian pembuatan aplikasi pemesanan pakaian distro berbasis *Android* ini dimulai dari analisis pengumpulan bahan sampai dengan laporan, adapun proses/tahapan penelitian digambarkan dalam sebuah *flowchart* seperti pada Gambar 1 :



**Gambar 1** Diagram Alir Kegiatan Penelitian

Keterangan :

#### a. Pengumpulan Bahan

Pada tahap awal dalam penelitian ini yaitu pengumpulan beberapa bahan-bahan pendukung penelitian baik dari perangkat lunak maupun perangkat keras.

#### b. Instalasi *Software*

Tahap ini membahas tentang pemasangan beberapa *software* yang perlu diinstalasi sebagai *platform* untuk pembuatan aplikasi *Android* ini dan mengkonfigurasinya.

#### c. Pembuatan Aplikasi Pemesanan Pakaian Distro

Pembuatan aplikasi pemesanan pakaian distro ini dilakukan dengan menggunakan *software* Eclipse Luna yang sudah terinstall *System Development Kit* (SDK), *Java Development Kit* (JDK), *Android Development Tool* (ADT) didalamnya.

#### d. Pengujian *Software* & Analisis

Pada tahap ini, aplikasi yang telah dibuat akan diuji apakah fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi sudah berjalan dengan baik atau belum.

#### e. Respon Pengguna

Pada tahap ini peneliti akan memberikan beberapa kuesioner kepada calon pengguna dengan spesifikasi *smartphone* yang berbeda.

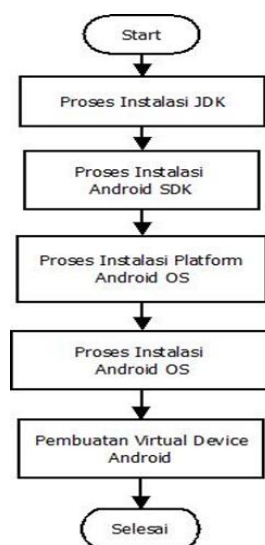


f. Membuat Laporan Skripsi

Langkah terakhir setelah penelitian dibuat serta diuji dan sudah dirasa mendapat hasil sesuai yang diharapkan, dilanjutkan penyusunan laporan skripsi.

2. Diagram Alir Pembuatan Aplikasi

Sebelum melakukan pembuatan aplikasi, terlebih dulu menginstal seluruh file yang hasilnya nanti berupa emulator *Android* dan *software* untuk mengolah program *Java* dalam pembuatan aplikasinya nanti. Diagram alir instalasi emulator *Android* dapat dilihat pada Gambar 2 :



Gambar 2 Diagram Alir Instalasi Emulator *Android*

Keterangan :

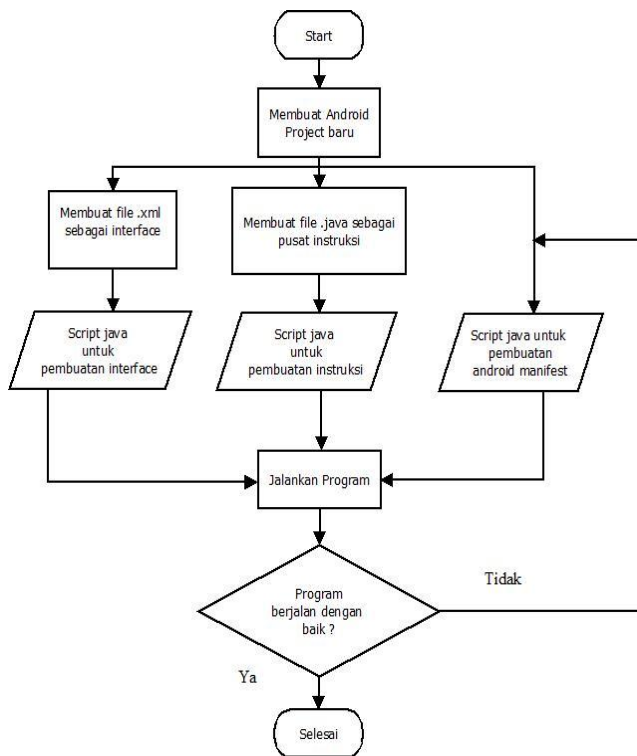
1. JDK merupakan *software development kit* yang digunakan untuk melakukan pemrograman *Java*.
2. *Android* SDK sebagai penyedia *tools* dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada *platform*

*Android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.

3. *Platform tools Android* sebagai *support* untuk SDK dalam melengkapi *tools* yang dibutuhkan dalam kinerja emulator *Android* nantinya.
4. Instalasi *Android* OS dilakukan pemilihan OS yang akan digunakan untuk menjalankan emulator *Android*.
5. Langkah-langkah pembuatan *Virtual Device Android* adalah pada menu *Virtual Device* klik *New* untuk memunculkan *window Create new Android Virtual Device*. Selanjutnya, isi nama *device* yang diinginkan beserta beberapa parameter lain seperti Target atau *Android OS* yang ingin digunakan, ukuran *SD Card*, *Snapshot*, *Skin* dan *Hardware*.

Setelah emulator *Androidnya* terinstall, pemrograman *Java* untuk pembuatan aplikasi sudah bisa dilakukan. Berikut diagram alir proses pembuatan aplikasi secara umum yang akan dilakukan diperlihatkan pada Gambar 3 :





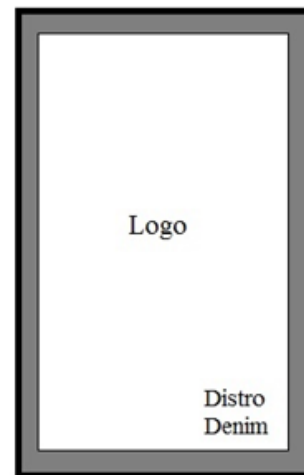
Gambar 3 Diagram Alir Pembuatan Aplikasi

## Desain Aplikasi

Perancangan *user interface* bertujuan untuk mencari bentuk tampilan yang *optimal* dari aplikasi yang akan dibangun dengan pertimbangan faktor-faktor permasalahan dan kebutuhan yang telah diuraikan pada tahapan analisis kebutuhan.

### 1. Halaman *Splash Screen*

Halaman *splash screen* pada Gambar 4 adalah halaman yang muncul pertama kali ketika aplikasi dijalankan.



Gambar 4 Interface *Splash Screen*

### 2. Halaman Menu Utama

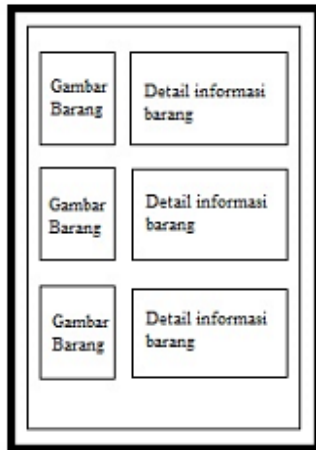
Menu utama adalah menu setelah halaman *splash screen*, dimana isinya adalah menu-menu aplikasi pemesanan pakaian distro. Rancangan tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 5 :



Gambar 5 Interface Menu Utama

### 3. Halaman Menu News

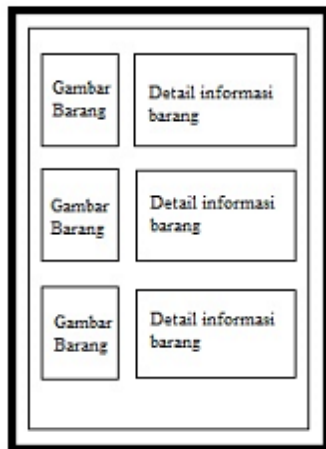
Pada menu ini berisi gambar produk yang baru saja di *update* oleh admin beserta detail informasi produk tersebut. Rancangan tampilan menu News dapat dilihat pada Gambar 6 :



**Gambar 6** Interface Menu News

#### 4. Halaman Menu List

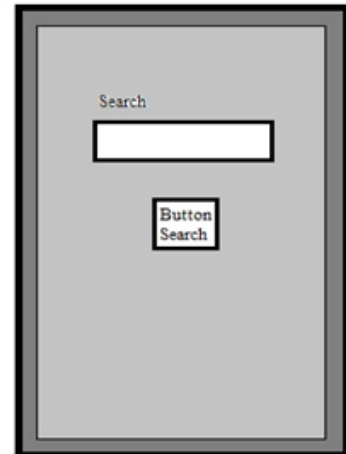
Pada menu ini berisi gambar produk yang ditawarkan beserta detail informasi produk tersebut. Rancangan tampilan menu List dapat dilihat pada Gambar 7 :



**Gambar 7** Interface Menu List

#### 5. Halaman Menu Search

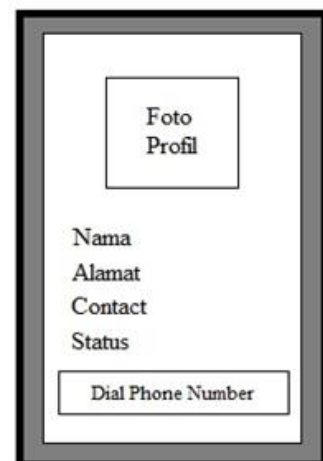
Halaman ini berfungsi sebagai mesin pencari barang yang diinginkan *user* sehingga memudahkan untuk mencari barang yang diinginkan. Rancangan tampilan menu Search dapat dilihat pada Gambar 8 :



**Gambar 8** Interface Menu Search

#### 6. Halaman Menu About

Dalam menu ini berisi data profil pembuat aplikasi distro. Rancangan tampilan menu About dapat dilihat pada Gambar 9 :



**Gambar 9** Interface Menu About

#### 7. Halaman Menu Help

Di dalam menu ini berisi petunjuk dan tata cara pemesanan barang. Rancangan tampilan menu Help dapat dilihat pada Gambar 10 :



**Gambar 10** Interface Menu Help

#### 8. Halaman Form Pemesanan

Dalam menu ini berisi form identitas pembeli, cara pembayaran, dan tombol kirim permintaan. Rancangan tampilan form pemesanan dapat dilihat pada Gambar 11 :

**Gambar 11** Interface Menu Form Pemesanan

#### 9. Halaman Confirmation Payment

Didalam menu ini terdapat kolom no.transaksi serta no. rekening pelanggan untuk melakukan konfirmasi pembayaran. Rancangan tampilan form

Confirmation Payment dapat dilihat pada Gambar 12 :

**Gambar 12** Interface Confirmation Payment

#### 10. Halaman Menu Pilihan Barang

Tampilan yang akan muncul setelah *user* memilih barang yang akan dipesan. Rancangan tampilan menu Pilihan Barang dapat dilihat pada Gambar 13 :

**Gambar 13** Interface Menu Pilihan Barang

## Perancangan Database

Perancangan ini digunakan untuk menyimpan data yang ada pada sistem *Android* pemesanan barang Distro Denim.

### a. Tabel Barang

**Tabel 1** Tabel Barang

Field	Type	Description
Id Produk	int (3)	PK (Primary Key)
Nama Produk	varchar (10)	Not Null
Harga	varchar (9)	Not Null
Tanggal	varchar (15)	Not Null
Bahan	varchar (20)	Not Null
Ukuran	varchar (10)	Not Null
Stok	int (11)	Not Null

### b. Tabel Pemesanan

**Tabel 2** Tabel Pemesanan

Field	Type	Description
Id Transaksi	varchar (30)	PK (Primary Key)
Ukuran	varchar (3)	Not null
Jumlah	int (11)	Not null
Nama Pelanggan	varchar (30)	Not Null
Alamat	varchar (50)	Not Null
Contact	varchar (13)	Not Null
No. Rekening	varchar (20)	Not Null
Konfirm	varchar (3)	Not Null

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian aplikasi *Android* pemesanan pakaian distro ini menggunakan *smartphone* Smartfren Andromax i3 Snapdragon, *Quadcore* 1.2 GHz Cortex-A7, RAM 1 GB, Sistem operasi *Android* 4.3 Jelly Bean dapat berjalan dengan lancar seperti yang diharapkan.

## Rencana Pengujian

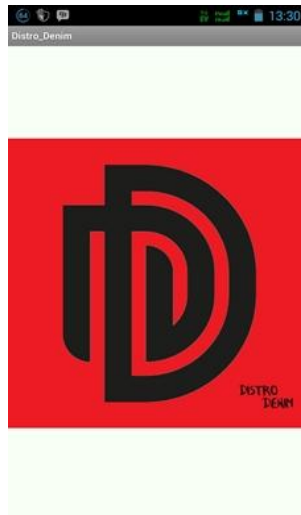
**Tabel 3** Rencana Pengujian

No.	Kelas Uji	Butir Uji	Teknik Pengujian
1.	News	Menu News	<u>Blackbox</u>
2.	List	Menu List	<u>Blackbox</u>
3.	Search	Menu Search	<u>Blackbox</u>
4.	About	Menu About	<u>Blackbox</u>
5.	Help	Menu Help	<u>Blackbox</u>
6.	Confirmation Payment	Menu Confirmation Payment	<u>Blackbox</u>

## Pengujian Aplikasi

### 1. Pengujian Halaman *Splash Screen*

Ketika menekan *icon* aplikasi yang ada pada *smartphone* halaman ini adalah yang pertama kali muncul dapat dilihat pada Gambar 14 :



**Gambar 14** Halaman *Splash Screen*

## 2. Pengujian Tampilan Menu Utama

Setelah melewati halaman *splash screen* maka muncul tampilan menu utama yang berisi menu news, list, search, about, help dan confirmation payment dapat dilihat pada Gambar 15 :



**Gambar 15** Halaman Menu Utama

## 3. Pengujian Tampilan Menu News

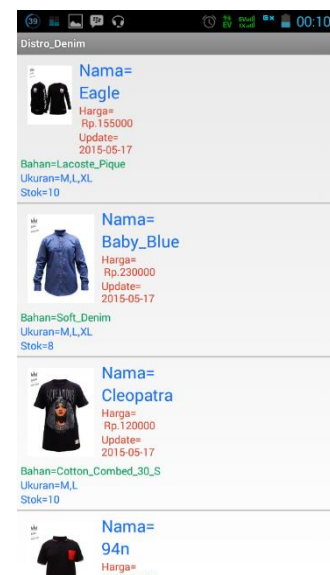
Ketika menu News dipilih, maka akan muncul katalog produk terbaru dapat dilihat pada Gambar 16 :



**Gambar 16** Halaman Menu News

## 4. Pengujian Tampilan Menu List

Ketika menu List dipilih, maka akan muncul katalog produk dari yang lama sampai terbaru dapat dilihat pada Gambar 17 :



**Gambar 17** Halaman Menu List

### 5. Pengujian Tampilan Menu Search

Ketika menu Search dipilih, maka akan muncul kolom search dapat dilihat pada Gambar 18 :



**Gambar 18** Halaman Menu Search

### 6. Pengujian Tampilan Menu About

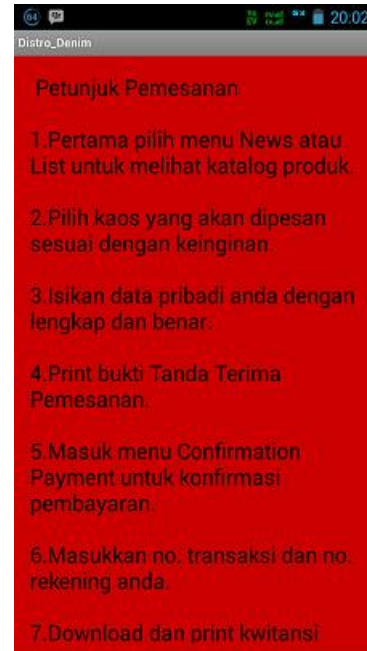
Ketika menu About dipilih, maka akan muncul data profil dari *owner* distro dapat dilihat pada Gambar 19 :



**Gambar 19** Halaman Menu About

### 7. Pengujian Tampilan Menu Help

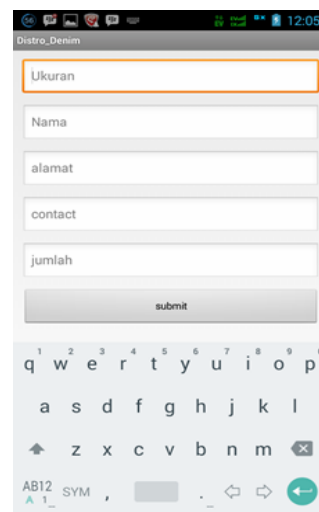
Ketika menu Help dipilih, maka akan muncul petunjuk cara pemesanan barang dapat dilihat pada Gambar 20 :



**Gambar 20** Halaman Menu Help

### 8. Pengujian Tampilan Form Pemesanan

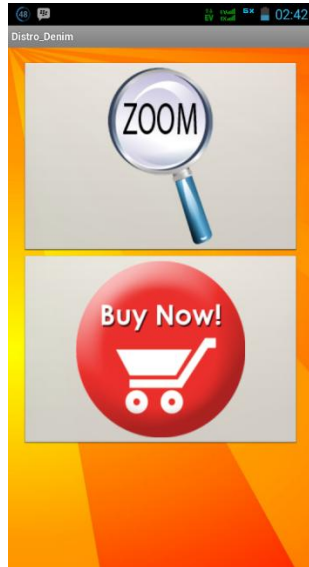
Tampilan ini akan muncul setelah *user* memilih barang yang akan dipesan dan *user* mengisi form tersebut dapat dilihat pada Gambar 21 :



**Gambar 21** Tampilan Form Pemesanan

## 9. Pengujian Tampilan Menu Pilihan Barang

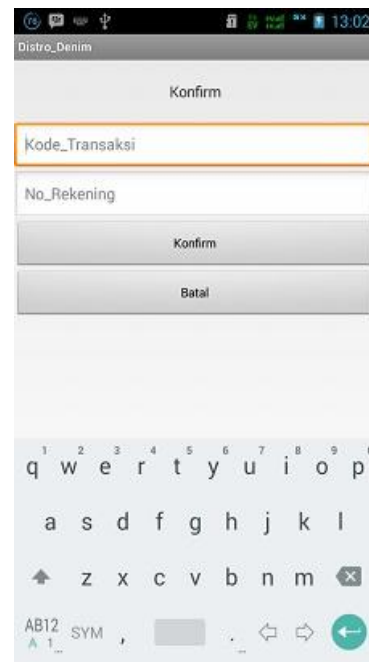
Tampilan ini akan muncul setelah memilih salah satu produk distro dapat dilihat pada Gambar 22 :



**Gambar 22** Halaman Menu Pilihan Barang

## 10. Pengujian Tampilan Menu Confirmation Payment

Ketika menu Confirmation Payment dipilih maka akan muncul kolom transaksi dan no. rekening dapat dilihat pada Gambar 23 :



**Gambar 23** Halaman Menu Confirmation Payment

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan bahwa :

- Aplikasi pemesanan pakaian distro berbasis *Android* ini dapat dijalankan pada *smartphone* yang *compatible* dengan *Android OS* dengan spesifikasi *OS Gingerbread*, *Jelly Bean* dan *Kitkat*.
- Aplikasi *Android* pemesanan pakaian distro ini bisa membantu *user* dalam melakukan pemesanan barang, tampilan dari aplikasi juga menarik, berfungsi dengan baik di 10 macam *smartphone Android* yang berbeda serta mudah dalam penggunaannya.



## 2. Saran

Setelah membangun sistem ini, didapatkan beberapa saran penting dalam upaya pengembangan sistem ini nantinya yaitu :

- a. Perbaikan pada desain *interface* & penambahan fitur yang lebih menarik.
- b. Metode pembayaran dapat menggunakan *credit card*, *e-gold* & *paypal*.

## PERSANTUNAN

Makalah ini disusun agar dapat memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta. terselesaikannya makalah ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari pihak lain. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada : Dr. Heru Supriyono, M.Sc selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta dan selaku pembimbing yang senantiasa memberikan waktu, nasehat dan bimbingannya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan makalah penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fortina, D.R. (2012), *Pembuatan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Pada PO Sinar Dempo Berbasis Android*, diakses dari : <http://repository.amikom.ac.id> (Tanggal 28/10/2014)
- Kusumawaty, A. (2012), *Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restoran Berbasis Android dan PHP Menggunakan Protokol JSON*, diakses dari : <http://bppsdmk.depkes.go.id> (Tanggal 28/10/2014)
- Nugroho, dkk. (2013), *Perancangan Aplikasi Mobile Commerce Untuk Warung Makan Pada Android Platform*, diakses dari : [repository.uksw.edu](http://repository.uksw.edu) (Tanggal 5/10/2014)
- Putra, dkk. (2013), *Aplikasi Toko Tas Online Berbasis Android*, diakses dari : <http://download.portalgaruda.org> (Tanggal 9/11/2014)
- Setiadi, dkk. (2012), *Sistem Penjualan Online Dengan Menggunakan Aplikasi Java Berbasis Sistem Android 2.1*, diakses dari : <http://repository.telkomuniversity.ac.id> (Tanggal 12/01/2015)
- Siregar, IM. (2011). *Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi Android*. Yogyakarta: Gaya Media.